GUIDE D'UTILISATION DE LA CONSOLE ODIMO

Guide réalisé le 22/12/2010

Ceciaa – service.commercial@ceciaa.com – http://www.ceciaa.com

TABLE DES MATIÈRES

1 DESCRIPTION

1.1 Contenu de la boîte.

Dans la boîte de votre Odimo, vous trouverez :

• la console ODIMO,

• une cartouche contenant un mode d'emploi vocal, les jeux de Sudokus, de Yams, de Bataille et 5 grilles de mots croisés/ mots fléchés,

• un adaptateur,

• une notice d'utilisation,

- UN CD contenant le mode d'emploi de la console Odimo aux formats Daisy et Word accessible.

• un bulletin de souscription à l'abonnement.

1.2 Description de l'appareil.

Odimo est une console de 17 cm sur 15 cm environ, pesant 500 grammes. Odimo est organisée en 3 zones différentes.

- La zone arrière : elle comprend le bouton marche/arrêt à gauche, la fente d'insertion de la cartouche au milieu, le bouton de menu en haut à droite,
- La zone du milieu : elle comprend le buzzer central et le bouton d'aide à en haut à droite du buzzer.
- La zone avant : elle comprend les 3 boutons de jeu, à gauche, au milieu et à droite.

Sur le côté gauche de l'appareil, en haut, se trouve la prise pour brancher l'adaptateur, et en bas la prise pour connecter des appareils supplémentaires (non disponibles à ce jour).

Sur le côté droit, se trouve la prise permettant de brancher un casque audio.

2 GENERALITES

L'utilisation d'Odimo se fait à partir de 3 boutons de gestion, du buzzer, et des 3 boutons de jeux.

Les boutons de gestion sont :

- le bouton marche/arrêt à l'arrière gauche de la console : permet d'allumer et d'éteindre la console.
- Le bouton de menu à l'arrière droite de l'appareil : permet d'accéder aux différents jeux présents dans une cartouche.
- Le bouton d'aide à droite, un peu plus bas : permet d'accéder à un menu d'aide correspondant au contexte de jeu. Cela peut être un rappel de l'ergonomie, des règles d'un jeu, etc…
- Le buzzer central: Le buzzer central sert à parler à Odimo et à valider certaines réponses, en fonction des jeux. Si vous tournez le buzzer à droite ou à gauche, vous contrôlez également le volume du son.

L'utilisation des 3 boutons de jeux, situés dans la zone avant de la console, est décrite dans cette notice, dans les règles des jeux.

3 INSTALLATION

3.1 Connexion d'Odimo.

3.1.1 Sur le côté gauche.

1- raccordez le cordon du bloc d'alimentation à la console puis à la prise murale.

2- Prise permettant le raccord d'un appareil supplémentaire (appareil non disponible à ce jour).

3.1.2 Sur le côté droit.

3- Prise permettant le raccord d'un casque audio (non fourni).

3.2 Mise en place, Remplacement des piles.

La console ODIMO est alimentée soit par le secteur, à l'aide du bloc d'alimentation (fourni), soit par 3 piles LR6/AA (non fournies).

La trappe à piles se situe en dessous de la console.

1- Ouvrir la trappe à piles en poussant et tirant l'ergot.

2- la console se trouve devant vous avec la trappe en haut : placer les piles une à une en commençant par celle de gauche, puis celle de droite, puis celle du milieu. Le pôle positif des piles doit se trouver sur la gauche.

L'usage d'accus ou de piles rechargeables est possible. L'autonomie sera alors plus courte.

4 INFORMATION SECURITE

Le marquage C E apposé sur le produit certifie la conformité aux règlements techniques applicables à la date de l'agrément. Il respecte l'ensemble des directives lui étant applicable c'est à dire qu'il est conforme aux exigences essentielles fixées par ces mêmes directives dites de "nouvelle approche", (Directive CEM 2004/108/CE).

4.1 Pour votre sécurité et le bon fonctionnement de l'appareil :

□Évitez tout contact avec des liquides,

□Pour éviter tout risque de choc électrique, ne tentez pas d'ouvrir

l'appareil. Confiez les réparations à notre service après-vente.

□Évitez tout contact des prises du bloc d'alimentation et de l'appareil avec des objets conducteurs (clefs, attaches métalliques, bijoux, etc...)

□N'introduisez pas d'objets dans le trou du microphone, cela endommagerait celui-ci et impacterait la fiabilité de la reconnaissance vocale.

4.2 Prévention de la diminution de l'acuité auditive.

Il existe des risques de perte d'audition si le haut-parleur ou les écouteurs sont réglés à pleine puissance. Réglez le volume à un niveau ne présentant pas de danger.

4.3 Risques d'étouffement

Odimo contient de petits composants, ce qui peut représenter un risque d'étouffement pour les enfants en bas âge. Gardez Odimo et ses accessoires hors de la portée des jeunes enfants.

4.4 Transport et manipulation d'Odimo

Odimo contient des composants fragiles. Ne l'écrasez pas ou ne le laissez pas tomber.

4.5 Utilisation des cartouches et du logement

Ne forcez jamais une cartouche dans son logement. Vérifiez l'absence d'obturation du logement. Si la cartouche ne se glisse pas facilement dans son logement, c'est qu'ils ne coïncident probablement pas. Assurez-vous que vous avez placé correctement la cartouche par rapport à son logement.

4.6 Utilisation des connecteurs et des ports

Ne forcez jamais un connecteur à entrer dans un port. Vérifiez l'absence d'obturation du port. Si le connecteur et le port ne se connectent pas facilement, c'est qu'ils ne coïncident probablement pas. Assurez-vous que le connecteur correspond au port et que vous avez placé correctement le connecteur par rapport à son port.

4.7 Maintien d'Odimo dans une gamme de températures acceptables

Des températures élevées ou basses peuvent provoquer des dysfonctionnements de l'appareil. Évitez des changements brusques de température ou d'humidité lors de l'utilisation de l'appareil, car de la condensation peut se former sur ou à l'intérieur d'Odimo.

Stockez uniquement Odimo dans un endroit où la température se situe entre -20 et 45°C.

4.8 Susceptibilité aux décharges électrostatiques

Odimo contient des pièces sensibles aux décharges électrostatiques. Une décharge électrostatique peut provoquer un dysfonctionnement ponctuel de la console, sans l'endommager. Appuyez à nouveau sur le bouton de marche/arrêt pour redémarrer Odimo.

5 INTRODUCTION A LA RECONNAISSANCE VOCALE

ODIMO est la 1ère console de jeu créée spécialement pour les malvoyants et les aveugles et utilise fréquemment la reconnaissance vocale pour cela. Vous pourrez facilement parler à Odimo, dès que vous commencez à jouer, sans qu'elle ait besoin d'apprendre votre voix.

Pour que votre expérience d'Odimo et de la reconnaissance vocale soit la meilleure, certaines précautions doivent être respectées.

- Nous préconisons une utilisation dans un environnement peu bruyant.
- Posez l'appareil sur une surface plane (table) ou sur vos genoux.
- Une seule personne à la fois doit parler à Odimo.
- Les jeux ne nécessitent pas de parler en permanence. Odimo vous guide au fur et à mesure pour que vous sachiez lorsque vous devez parler.
- Pour parler à Odimo, il suffit d'appuyer sur le buzzer, et Odimo vous dira « je vous écoute »
- Lorsqu'Odimo vous dit « je vous écoute » attendez toujours une seconde avant de répondre.
- Parlez normalement, ne cherchez pas à articuler, ne parlez ni trop vite, ni trop lentement.
- Tenez vous à une distance d'environ 60 à 90 cm de l'appareil, l'équivalent de la longueur d'un avant-bras.

Il est possible qu'Odimo ne comprenne pas bien ce que vous pouvez dire. Dans ces cas-là, Odimo vous informera et vous proposera de répéter.

6 JOUER A UN JEU AVEC ODIMO

6.1 Insérer une cartouche de jeu.

Insérez votre cartouche de jeu dans la fente de chargement située à l'arrière de la console. La cartouche a un sens, et s'enclenche dans le compartiment sans effort. Votre pouce trouve naturellement sa place sur la cartouche grâce au creux prévu à cet effet. Un détrompeur situé dans un angle de la cartouche empêche une mauvaise insertion.

6.2 Allumez votre console Odimo et tout équipement audio branché à votre installation de jeu.

Pour cela, appuyez sur la touche Marche / Arrêt en haut à l'arrière gauche de la console.

6.3 Sélectionner un jeu et Commencer une partie.

1. Une fois la cartouche insérée et la console allumée, Odimo charge le programme dans la cartouche. Cela peut prendre jusqu'à 20 secondes.

Une fois le programme chargé, Odimo vous accueille et vous présente le menu.

Vous pouvez faire défiler les différents jeux en appuyant sur le bouton suivant situé en bas à droite.

2. Valider votre choix en appuyant sur le buzzer.

A chaque instant, vous pouvez appuyer sur le bouton AIDE qui vous donnera des informations sur l'ergonomie de la console.

Une fois un jeu sélectionné, un petit temps d'attente peut être nécessaire : 1s pour le Sudoku, jusqu'à 7s pour le jeu de mots croisés.

7 PRECAUTIONS POUR L'UTILISATION DES CARTOUCHES

Avant d'utiliser les cartouches de jeu Odimo, veuillez lire attentivement et respecter les précautions indiquées ci-dessous, afin d'éviter d'endommager votre console Odimo ou vos cartouches de jeu.

• Évitez de toucher la surface des contacts électriques situés sous la cartouche de jeu. Tenez toujours la cartouche par les bords ou en mettant votre pouce sur le creux prévu à cet effet.

• N'utilisez pas de cartouches craquées, déformées ou réparées.

• Ne pliez pas ou n'appliquez pas de pression excessive sur les cartouches lorsque vous les insérez dans la console.

• Ne laissez pas les cartouches directement au soleil ou ne les exposez pas à de hautes températures, haute humidité, ou à la poussière, la saleté ou autres contaminations.

• Lorsque vous n'utilisez pas les cartouches, rangez-les dans la boîte Odimo pour ne pas les endommager.

• N'écrivez pas ni ne placez aucun autocollant sur la cartouche.

• Si la cartouche est salie, il se peut que la console ne puisse lire les données de jeu correctement.

• Évitez de retirer brutalement la cartouche de la console alors qu'elle est encore allumée. Pour changer de cartouche, veillez à éteindre tout d'abord l'appareil. Si vous sortez la cartouche de son logement sans éteindre l'appareil, celui-ci émettra un son puis s'éteindra tout seul.

• Ne placez aucun objet dans le logement de la cartouche.

• Ne placez aucun objet dans le trou du microphone.

SOLUTIONS DE DEPANNAGE

7.1 La console ne se met pas en marche.

• Assurez-vous que vous avez suivi toutes les étapes, dans l'ordre, comme l'indique le guide d'installation rapide inclus avec votre console.

• Assurez-vous qu'une cartouche est bien insérée dans la console. Sans cartouche Odimo s'éteint.

• Assurez-vous que les contacts électriques de la cartouche sont propres, nettoyez-la avec un chiffon doux, du centre vers le bord.

• Assurez-vous que le bloc d'alimentation est bien connecté à la console et à une prise électrique qui fonctionne.

• Si vous utilisez la console sur piles, assurez-vous que celles-ci sont encore chargées ou qu'elles sont positionnées dans le bon sens.

7.2 Aucun son ne peut être entendu ou la qualité du son est mauvaise.

• Assurez-vous que le volume de la console est bien réglé.

• Si vous utilisez un casque audio, assurez-vous qu'il soit bien branché dans la prise d'entrée.

• Dans certains jeux, aucun son n'est émis avant que la partie commence.

8 GARANTIE

Odimo et ses accessoires sont fabriqués avec le souci de vous donner entière satisfaction. En cas de défaut, nous vous conseillons cependant de toujours vous adresser en premier lieu à votre revendeur qui vous doit la garantie légale de conformité et est en charge d'assurer le service après vente.

Si votre produit s'avère en panne, BrainBox & Company SAS mettra tout en œuvre, via votre revendeur, pour réparer ou remplacer votre produit, conformément aux conditions de garantie.

Conformément au droit français, vous bénéficiez en tout état de cause des conditions de la garantie légale visée aux articles 1641 et suivants du Code Civil et de la garantie légale de conformité.

Si un problème apparaît sur le produit pendant la période de garantie, BrainBox & Company SAS s'engage, via un revendeur agréé, à réparer ou à remplacer le produit à ses frais. Dans le cas d'un remplacement du produit, la date de début de la garantie reste la date d'achat par le consommateur du produit initial. La garantie BrainBox & Company SAS s'applique à condition que le produit ait été utilisé conformément à son usage habituel, selon les instructions du manuel d'utilisation.

Si un produit s'avère en panne, en aucun cas la garantie ne peut donner droit à des dommages et intérêts.

La garantie ne s'applique pas si :

• La preuve d'achat indiquant le nom du revendeur, la date d'achat et la référence du produit n'est pas fournie.

• La référence du produit et/ou le numéro de série (le cas échéant) sur le produit a été modifiée, enlevée ou rendu illisible.

• Les réparations ou modifications et changements du produit ont été effectués par des organismes ou personnes non agréés.

• Le produit a été utilisé de façon non conforme à son usage initial si celui-ci a été mentionné dans le manuel d'utilisation.

• Le défaut a été causé par une mauvaise utilisation ou installation du produit, ou par des conditions d'environnement qui ne sont pas en conformité avec les conditions d'utilisation mentionnées dans le manuel d'utilisation.

9 REGLES DES JEUX

9.1 Les mots croisés.

Les mots fléchés / croisées sont un jeu de réflexion et de vocabulaire. Pour ceux qui ne sont pas familiers de ce jeu, il est normal de ne pas trouver les réponses tout de suite. Ne soyez donc pas découragé si vous ne trouvez pas les premières

réponses ! Vous allez passer de bons moments à déjouer les énigmes posées par les définitions !

Après avoir inséré une cartouche de mots fléchés / croisés, le bouton MENU vous permet de faire défiler les différentes grilles contenues dans la cartouche.

Une fois une grille sélectionnée, Odimo vous dicte la première définition de la grille et vous indique le nombre de lettres du mot à trouver, les lettres déjà trouvées et leur emplacement (ex : « Cela fait un paquet d'années » mot de 6 lettres, la deuxième lettre est un U). Si vous avez la réponse, vous pouvez appuyer sur le Buzzer, et donner oralement la réponse après le signal sonore « je vous écoute ». Parlez distinctement, mais normalement.

Si vous voulez entendre à nouveau la définition :

Appuyez sur le bouton à gauche : Répéter.

Si vous voulez tout de suite la solution :

Appuyez sur le bouton du milieu : Réponse, et confirmez en appuyant sur le buzzer.

Si vous voulez passer à une autre définition :

Appuyez sur le bouton à droite : Suivant.

Odimo choisira la définition suivante, en vous proposant de préférence des définitions dont des lettres ont précédemment été trouvées.

Vous êtes avertis lorsque la grille est à moitié remplie ou est terminée. Odimo mémorise les grilles. Si vous souhaitez arrêter de jouer, vous pourrez reprendre plus tard au même endroit.

Attention : lorsque plusieurs lettres déjà trouvées d'une réponse se suivent, ODIMO les donne à la suite : ex : « Cela fait un paquet d'années, la 2ème lettre est un U-S-T » signifie que la 2ème lettre est un U, la 3ème est un S, la 4ème est un T.

9.2 LA BATAILLE

La Bataille est un jeu de cartes auquel vous pouvez jouer seul contre Odimo, ou à 2.

Odimo distribue l'ensemble d'un jeu de 32 cartes aux joueurs, qui n'en prennent pas connaissance. À chaque tour, Odimo retourne la carte du haut du tas de chaque joueur et annonce les cartes. Celui qui a la carte de la plus haute valeur — selon la hiérarchie du bridge : Asse, Roi, Dame, Valet, dix... jusqu'au sept — gagne le pli, qu'il place sous son tas.

Après chaque levée, il est nécessaire d'appuyer sur le buzzer pour qu'Odimo annonce les nouvelles cartes.

En cas d'égalité de valeurs — appelé bataille — Odimo annonce « Bataille ! » Après chaque appui sur le buzzer, Odimo place pour chaque joueur une première carte, face cachée, puis une seconde carte face visible pour décider qui gagnera le pli. En cas de nouvelle égalité, la procédure est répétée. La bataille est parfois l'occasion d'acquérir une grosse carte et c'est l'unique manière de gagner un asse. Au fur et à mesure de la partie, Odimo annonce le nombre de cartes restantes. La partie se termine et le gagnant est déterminé lorsque ce dernier a en sa possession toutes les cartes du jeu.

9.3 SUDOKU

Le sudoku est un jeu de réflexion en forme de grille de 16 cases, sous la forme d'un carré de 4 cases de côté, subdivisé en 4 sous-grilles carrées identiques, appelées « cadrans ».

Le jeu se joue en 2 modes ; le mode découverte vous permet de parcourir la grille de sudoku afin d'obtenir des informations sur son contenu, le mode réponse vous permet de remplir la grille en donnant oralement vos réponses.

9.3.1 1er mode, obtenir des informations.

Odimo vous propose de parcourir la grille de Sudoku de 3 manières différentes : par cadran, par ligne ou par colonne. Chacun comporte 4 cases, de 1 à 4 pour les lignes, de A à D pour les colonnes et pour les cadrans : en haut à gauche, en haut à droite, en bas à gauche et en bas à droite.

Les lignes et les colonnes se coupent entre elles et partagent des cases. Ainsi, les 4 cases de la colonne A, ont les coordonnées A1, A2, A3, A4. Les 4 cases de la ligne 1 ont les coordonnées A1, B1, C1, D1. Le cadran en haut à gauche comprend les cases A1, B1, A2, B2. Le cadran en haut à droite comprend les cases C1, D1,

C2, D2. Le cadran en bas à gauche comprend les cases A3, B3, A4, B4. Le cadran en bas à droite comprend les cases C3, D3, C4, D4.

Au début du jeu, la grille est déjà remplie de quelques chiffres, le but est de trouver les chiffres manquants en respectant la règle du jeu : chaque ligne, colonne et cadran ne doit contenir qu'une seule fois tous les chiffres de un à quatre.

Au début du jeu, Odimo vous propose de choisir entre 3 niveaux de difficulté, une grille facile (bouton de gauche), une grille de niveau moyen (bouton du milieu) ou une grille plus difficile (bouton de droite).

8 chiffres sont donnés pour une grille facile, 6 pour une moyenne et 5 seulement pour une difficile.

9.3.2 Mode découverte.

Le contenu de la grille est accessible de 3 manières différentes, par ligne, par colonne et par cadran Pour changer la manière de lire la grille, appuyez sur le bouton du milieu. Vous passez successivement d'une lecture par ligne, par colonne, puis par cadran.

Pour passer au cadran, à la ligne ou à la colonne suivante, appuyez sur le bouton en bas à droite. Vous passez successivement du cadran en haut à gauche, au cadran en haut à droite, ou de la ligne 1 à la ligne 2, ou de la colonne A à la colonne B et ainsi de suite.

Si vous voulez entendre à nouveau le contenu d'un cadran, d'une ligne ou d'une colonne, appuyez sur le bouton de gauche.

9.3.3 Mode réponse.

Pour donner votre réponse et remplir la grille :

choisissez le cadran, la ligne ou la colonne dans lequel vous souhaitez donner votre réponse,

Appuyez sur le buzzer pour passer au mode réponse.

Odimo vous propose les coordonnées des cases que vous pouvez modifier. Vous pouvez changer de case en appuyant sur le bouton de droite.

Pour donnez votre réponse, appuyez sur le buzzer et donnez oralement la réponse (1, 2, 3 ou 4). Vous pouvez remplacer un chiffre déjà dicté en donnant à nouveau une réponse.

Pour revenir au 1er mode, appuyez sur le bouton du milieu.

Odimo ne vous indique pas si votre réponse est correcte. Lorsque la grille est finie, Odimo vous indique si vous avez gagné.

Bonne chance !

9.4 Le Yam's.

Le Yams est un jeu de hasard qui se pratique à l'aide de cinq dés. A tour de rôle, chaque joueur lance les dés. L'objectif est de marquer le maximum de points en remplissant une grille de score.

Avant de commencer le jeu, Odimo vous propose de sélectionner le nombre de joueur, de 1 à 3, respectivement les boutons en bas à gauche, au milieu et à droite.

Le jeu se joue en 2 étapes : 1ère étape : le joueur lance les dés, 2ème étape : le joueur remplit sa grille de score.

La grille est composée de 12 cases, chaque case correspond à une figure, à chaque figure correspond un nombre de points.

9.4.1 1ère étape : le lancé de dés :

Le joueur peut lancer jusqu'à trois fois les dés. A chaque lancé, le joueur sélectionne les dés qu'il souhaite conserver et relance les dés restant. Un dé sélectionné ne peut plus être relancé.

Le joueur lance les dés en appuyant sur le buzzer, Odimo annonce la valeur des dés.

Pour obtenir les cases vides de la grille de score, appuyez sur le bouton de gauche.

Pour obtenir les cases remplies de la grille de score, appuyez sur le bouton de droite.

Après réflexion, le joueur sélectionne les dés qu'il souhaite conserver afin de construire une figure. Pour sélectionner les dés, le joueur appuie sur le buzzer et annonce oralement un chiffre de 1 à 6 correspondant à la valeur du dé qu'il souhaite conserver. Recommencez autant de fois que nécessaire.

Attention : un dé sélectionné ne peut pas être relancé.

Pour entendre à nouveau les dés jetés, appuyez sur le bouton de gauche.

Pour entendre les dés sélectionnés, appuyez sur le bouton du milieu.

Pour terminer la sélection, appuyez sur le bouton de droite.

Pour lancer les dés restants, appuyez à nouveau sur le buzzer.

9.4.2 2ème étape : la grille de score :

A la fin du troisième lancé ou si les cinq dés ont été sélectionnés, Odimo annonce dans l'ordre croissant les cinq dés. Si les dés forment une figure, Odimo annonce celle-ci.

Vous trouverez ci-dessous la liste des figures, leur composition, un exemple ainsi que leur valeur en points.

Brelan : 3 dés identiques, 2 2 2, 25 points.

Full (prononcez « Foule ») : Un brelan et une paire, 2 2 2 3 3 30 points.

Carré : 4 dés identiques, 6 6 6 6, 40 points.

Yam's : 5 dés identiques, 1 1 1 1 1, 50 points.

Petite Suite : 4 dés sur cinq se suivent, 2, 3, 4, 5 25 points.

Grande Suite : Les 5 dés se suivent, 1, 2, 3, 4, 5, 35 points.

Le joueur est obligé de remplir une case de la grille de score. Chaque case ne peut être remplie qu'une seule fois. Les cases correspondent aux différentes figures déjà citées, les autres cases sont 1, 2, 3, 4, 5, et 6. Pour ces dernières, le score est égal à la somme des dés correspondant à la case.

Par exemple le résultat aux dés : (3,3,3,2,2) peut être inscrit dans la case deux avec 4 points (2*2), dans la case 3 avec 9 points (3*3), comme brelan avec 25 points, full avec 30 points. Donc, on peut être obligé ou choisir par tactique de remplir une case qui ne convient pas (avec le jet précédent, la case 6 par exemple), on y met alors le score 0. On ne peut plus ensuite revenir sur une case remplie.

Pour remplir la grille de score, appuyez sur le buzzer et indiquez vocalement la case dans laquelle vous souhaitez enregistrer votre score. (de 1 à 6 et brelan, carré, full, petite suite, grande suite, Yam's)

Odimo vous indiquera votre score total, et passera alors la main à votre adversaire, si vous jouez à plusieurs.

Pour obtenir les cases vides de la grille de score, appuyez sur le bouton de gauche.

Pour obtenir les cases remplies de la grille de score, appuyez sur le bouton de droite.

A la fin de la partie, Odimo vous indique qui a gagné.

10 INFOS PRATIQUES

Pour tout renseignement, vous pouvez nous contacter :

n° indigo : 0820 621 363

email : sav@odimo.fr

internet : www.odimo.fr

Odimo est une marque de la société Brainbox & Company S.A.S.

Société par actions simplifiée au capital de 171 432 €

52 rue d'Emerainville ACCED 77183 Croissy Beaubourg,

519 212 310 RCS Meaux.